LES SYLVONAUTES

Âmes perdues dans les méandres de la forêt de Millevaux

Un jeu de rôle Thomas Munier, texte dans le domaine public

Les règles

Les Sylvonautes est un jeu de rôle belonging outside belonging, autrement dit un hack du jeu *Dream Askew*, d'Avery Alder.

C'est un jeu autonome (il suffit de se distribuer un livret par personne) mais :
☙ Vous pouvez le compléter avec un système de règles (comme *Inflorenza*) ou un émulateur de MJ (comme *Nervure*) ou toute autre jeu ou aide de jeu proposée pour l'univers de Millevaux.
☙ Cette version est un « kit de démarrage ». De nombreux livrets seront rajoutés dans la version finale.

Il n'y a pas de livrets de cadre comme dans d'autres jeux de type *belonging outside belonging* car les livrets de personnage ont été conçus pour générer des péripéties par eux-mêmes.
Le jeu est plutôt conçu pour être joué à plusieurs sans MJ, mais vous pouvez aussi le pratiquer avec MJ ou en solo.

Avant de jouer, assurez-vous de mettre en place de la sécurité émotionnelle :
☙ Quels sont les sujets tabous ? Quels sont les sujets qu'on peut aborder mais seulement sous forme d'allusion ?
☙ Pendant la partie, les mots de sécurité suivants peuvent être employés : « oubli » (annule la scène) et « revisitation » (rejouons la scène différemment)

JE NAQUIS POUR GUERROYER ET POUR GUÉRIR

Dans ce monde impitoyable, il faut se battre pour protéger ses proches. Il faut les guérir aussi.

Le monde est en ruine.
La forêt a tout envahi.
L'oubli nous ronge.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.
D'autres créatures intelligentes vivent dans la forêt :
les goupils (êtres renards), les grours (ours intelligents), les corax (changeforme homme corbeaux)

Je me nomme :
☐ Enguerrangne ☐ Double-Paume ☐ Athéna ☐ Lunar ☐ Belladone
☐ Hiérophante ☐ Cuirasse ☐ Hautelutte

Mon apparence est :
☐ minérale ☐ fracturée ☐ ambivalente ☐ rassurante ☐ impressionnante ☐ humble

Mon caractère est :
☐ chancelant ☐ brisé ☐ ambivalent ☐ impulsif ☐ ferme ☐ doux

Ma quête :
☐ enfin déposer les armes
☐ enfin choisir entre mes deux voies
☐ trouver à guérir ma propre blessure ou maladie
☐ trouver un remède contre un mal incurable
☐ abattre le fléau qui menace ce qui compte pour moi

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ combattre fraternellement ou mortellement ____________
☐ soigner ____________
☐ former ____________
☐ trouver du réconfort auprès de ____________
☐ sonder le passé trouble de ____________

Mon équipement de guerre :
☐ une monture (entourer) cruelle / fatiguée / noble / fragile / étrange
☐ un véhicule (entourer) rouillé / pétaradant / rapide / armé
☐ une arme (entourer) souillée / brisée / étincelante / ensorcelée / terrible
☐ une seconde arme (entourer) discrète / empoisonnée / maudite / mémorielle
☐ une armure (entourer) de bric et de broc / lourde / avec un blason / cybernétique / en bois / avec un défaut.

Mon équipement de soin :
☐ des herbes
☐ des instruments
☐ des seringues
☐ des médocs
☐ des fétiches
☐ des symbiotes horlas
☐ une magie qui puise dans ma force vitale
☐ des paroles de réconfort
☐ des gestes qui sauvent

Ce dont je me souviens de mon passé :
☐ un tumulte de bataille et de morts
☐ un long et blanc oubli parsemé de reviviscences post-traumatiques
☐ une parole d'honneur
☐ une vie vouée au mal
☐ un parcours sans histoire que les circonstances ont brisé

J'ai déjà rencontré :
☐ le pardon
☐ unn horla empoisonney
☐ unn goupill qui parlé dans ma tête
☐ un arbre aux pendus
☐ unn soignantt rompuu
☐ une rivière pure
☐ une cascade de sang

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à 0) : ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :
☙ Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
☙ Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
☙ Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore**. Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, et tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
☙ Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal, je ressens :
☐ une profonde culpabilité
☐ une ivresse qui pourrait me faire perdre le contrôle
☐ plus rien du tout
☐ un flachebacque d'un meurtre précédent.

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions neutres

Je peux toujours :
- déclencher une passe d'armes
- entamer un long parcours de guérison
- ouvrir mon cœur
- enseigner mon art
- oublier un combat ou un soin
- trouver de l'aide

Actions faibles

(À chaque action faible accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)
- échouer à faire un soin
- blesser ou tuer en administrant un faux soin
- faire une erreur de diagnostic
- entreprendre un combat inutile
- engager en combat un être que je viens de soigner
- me rendre sur un endroit d'affrontement
- me rendre là où il y a des êtres à soigner

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)
- remporter un combat désespéré
- sauver une vie
- trouver une forme de rédemption
- tuer un être plus meurtrier que moi
- regagner espoir
- trouver comment combattre un mal
- ouvrir une réminiscence belle ou précieuse
- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé

MON ORDRE CHEVALERESQUE EST MAUDIT

J'ai fait vœu de chevalerie. Peut-être à une époque ai-je suivi un noble idéal, mais quelque chose à changé dans mon âme ou dans celle de qui me guidait et désormais je suis l'instrument de l'obscur.

Le monde est en ruine.
La forêt a tout envahi.
L'oubli nous ronge.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.
D'autres créatures intelligentes vivent dans la forêt :
les goupils (êtres renards), les grours (ours intelligents), les corax (changeforme homme corbeaux)

Je me nomme :
☐ Auror ☐ Vindicte ☐ Gawain ☐ Hiéraldique ☐ Roncépine ☐ Cœur Fendu

Mon armure (je ne l'enlève jamais) est :
☐ richement ornée mais décrépie ☐ garnie de piques à l'intérieur comme à l'extérieur
☐ noircie comme sortant du bûcher ☐ de forme disproportionnée ou grotesque
☐ avec des pistons, des engrenages et de la vapeur ☐ suintant d'une humeur sombre

Mon caractère est :
☐ repentant ☐ tourmenté ☐ traumatisé ☐ hiératique ☐ dément ☐ inflexible

Ma quête :
☐ accomplir ce que demande l'ordre maudit
☐ retirer mon armure
☐ mettre fin au cycle
☐ me révolter contre ma condition déchue
☐ retrouver le goût de vivre
☐ tuer ce qui me gangrène
☐ m'enfoncer à jamais dans la sylve pour ne plus faire de mal à personne
☐ trouver l'abysse pour regarder au fond

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ ____________ me rappelle un mauvais souvenir et je veux exorciser cela
☐ déchiffrer dans les faits et gestes de ____________ les signes de la fin du monde
☐ tuer ____________ ou en chasser le démon
☐ entraîner ____________ dans ma chute pour tromper la solitude
☐ demander du secours à ____________
☐ protéger ____________ au péril de ma vie

Mon arme :
☐ goutte en permanence du sang d'une victime immolée
☐ me transmet ses émotions
☐ porte un nom dont je ne me rappelle plus
☐ a appartenu à une personne très importante pour moi
☐ est démesurément massive
☐ est aussi mortelle que de fragile apparence

Mon équipement :
☐ la carte du jardin d'Éden
☐ des pièges à fées
☐ une rose ensanglantée qui refuse de faner
☐ une statuette brisée
☐ un lacet d'étranglement
☐ un jeu d'échecs
☐ un anneau de fiançailles rompu

J'ai fait vœu :
☐ à une princesse devenue folle
☐ à une reine devenue horla
☐ au gouffre des temps anciens
☐ au Bouc Noir aux Mille Chevreaux
☐ à un ordre vérolé par les corax
☐ à un enfant mourant

J'ai conservé ce qui me reste d'âme dans :
☐ mon épée presque brisée
☐ un portrait en médaillon
☐ le dernier poème que j'ai écrit
☐ une bouteille abandonnée dans la forêt
☐ une fleur séchée

Mon secret :
☐ j'ai un symbiote horla
☐ unn goupill me manipule
☐ unn sorcieyr m'a envoutey
☐ je suis cybernétique jusqu'à la moelle
☐ je suis juste tristement fanatique
☐ j'ai un trouble mental et je l'ignore
☐ il n'y a qu'un fantôme dans cette armure
☐ ma mort est déjà survenue

Ce dont je me souviens de mon passé :
☐ un envol d'oiseaux sur un spectacle de mort
☐ une longue nuit avant la pâleur de l'aube
☐ un labyrinthe de souvenirs effondrés
☐ les leçons aliénantes de la personne qui fit mon instruction
☐ je suis un infant bâtard qu'on a éloigné pour empêcher de tuer son ascendance
☐ un amour plus grand que tout
☐ les funérailles de l'être qui m'était le plus cher
☐ une éternité de solitude absolue
☐ j'ignore qui je suis

J'ai déjà rencontré :
☐ unn sorcieyr qui se terre au fond des bois
☐ unn chevaliaire de mon ancien ordre qui me pourchasse
☐ unn vieil chienn en quête d'adoption
☐ une belle personne que j'ai terrorisée
☐ une voix au fond d'un puits
☐ un cheval perdu dans les tréfonds

Mes pressentiments :

☐ le temps s'écoule très vite vers la fin
☐ je ne suis pas digne d'exister
☐ toutes mes émotions s'estompent
☐ quelque chose veut prendre le contrôle de mon corps, à moins que je ne devienne un automate
☐ une catastrophe est imminente
☐ mon âme immortelle est toujours présente et veut sortir de sa prison
☐ je vais commettre un acte affreux si je ne me ressaisis pas

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à 0) : ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :

☙ Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
☙ Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
☙ Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore**. Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, et tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
☙ Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal, je ressens :

☐ la même douleur physique que ma victime
☐ un minuscule inconfort que je ne comprends pas
☐ le goût de recommencer
☐ le besoin urgent de déclamer un poème en hommage
☐ j'entends les hurlements de tous ceux qui passèrent jadis au fil de ma lame

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :

☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions neutres

Je peux toujours :
- contempler la pourriture du monde
- ruminer de noirs pensers
- déclamer la rime d'une antique geste
- vivre le cauchemar qui hante mon sommeil
- connaître le bref retour de mon ancienne personnalité
- me recueillir devant ce qu'il reste de beauté
- entendre mes anges et mes démons me haranguer

Actions faibles

(À chaque action faible accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)
- tuer des morts-vivants quel que soit leur comportement
- affronter un monstre qui cache une innocence déchue
- se rendre en pèlerinage dans un lieu hanté
- prendre sous mon aile une personne tourmentée comme écuyaire
- briser un être ou une chose précieuse
- détruire ce qui reste de mon âme
- progresser dans ma vile quête ou suivre mon code d'honneur corrompu

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)
- sauver une personne innocente
- se rendre dans un lieu féerique
- apprendre quelque chose sur mes origines
- forger une nouvelle arme
- obtenir le pardon d'une personne
- retenir ma lame au dernier moment
- progresser dans ma quête
- accéder à une révélation sur mon passé

J'INCARNE L'INNOCENCE

Dans cette forêt post-apocalyptique, tous les êtres ne sont pas vils ou blasés. Il existe encor des cœurs purs et j'en fais partie.
Mon destin sera-t-il de transmettre l'espoir, de fédérer les âmes, de devenir victime ou de perdre mes illusions ?

Le monde est en ruine.
La forêt a tout envahi.
L'oubli nous ronge.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.
D'autres créatures intelligentes vivent dans la forêt :
les goupils (êtres renards), les grours (ours intelligents), les corax (changeforme homme corbeaux)

Je me nomme :
☐ Brise ☐ Genièvre ☐ Renaissance ☐ Yverde ☐ Orchidée ☐ Larme

Mon apparence est :
☐ juvénile ☐ ancienne ☐ pâle ☐ vulnérable ☐ porcelaine ☐ belle ☐ pure

Mon caractère est :
☐ doux ☐ espiègle ☐ interrogateur ☐ naïf ☐ insouciant ☐ inconscient
☐ en pleine construction ☐ moralisateur ☐ plaintif ☐ stoïque

Ma quête :
☐ apprendre la vie
☐ trouver un refuge contre les atrocités de ce monde
☐ trouver une famille d'adoption
☐ attendrir un être
☐ trouver une personne à protéger
☐ connaître l'amour véritable
☐ changer de forme pour une plus belle ou pure encor

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ aider _____________ à voir la vie du bon côté
☐ trouver refuge auprès de _____________
☐ apprendre des leçons de vie de la part de _____________
☐ jouer avec _____________
☐ aimer _____________

Mon équipement :
☐ un pistolet chargé
☐ des bonbons artisanaux
☐ un drapeau blanc
☐ mon doudou
☐ un fétiche imprégné de magie noire, que je pense n'avoir jamais utilisé
☐ un crâne, je commence à oublier qui c'était

Ce dont je me souviens de mon passé :
☐ je pourrais être de nature horla
☐ un véritable lit de roses
☐ si j'ai vécu des traumatismes, ils sont profondément enfouis
☐ j'ai été victime
☐ j'ai été coupable
☐ j'ai perdu de vue une personne plus que moi encor innocente

J'ai déjà rencontré :
☐ unn goupill qui me fit de rusés conseils
☐ unn seigneurr de guerre
☐ ce qui vit dans l'antre des bois
☐ une ombre à la main d'écorce
☐ une figure chérie baignant dans son sang
☐ un logis où vivait l'amour
☐ unn sorcieyr qui me dit ces mots sans âge

Comment je traite les situations de crise :
☐ cela me choque, par manque de préparation
☐ je déréalise
☐ j'alterne de personnalité
☐ que je gère la situation bien ou mal, c'est un faux-semblant car mon innocence est feinte
☐ j'agis comme un robot et j'oublie aussitôt
☐ je peux vriller définitivement
☐ je pense très bien savoir me défendre

Quand un être pourrait me protéger :
☐ je lui colle aux basques, quel que soit son avis
☐ je lui sers de boussole morale
☐ je répète que je n'ai besoin de personne
☐ je lui propose un moment en tête à tête voire une romance ou une amitié
☐ j'essaie de me rendre insupportable ne voulant qu'on se mette en danger pour moi
☐ je lui apporte réconfort et poésie, ainsi la relation est à l'équilibre

Quand un être est dans la peine :
☐ j'apporte du réconfort par un regard, une parole, un geste ou un cadeau insignifiant
☐ je pars chercher de l'aide dans l'inconnu
☐ je ne comprends pas ce qui se passe
☐ je suis dans l'impuissance
☐ je l’évite comme si cela représentait une concurrence

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à 0) : ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :

☙ Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)

☙ Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)

☙ Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore**. Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, et tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.

☙ Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :

☐ Je ne me rends pas compte de la gravité de mon acte
☐ je hurle à pleins poumons
☐ je fabrique ensuite un memorabilia en l'honneur de cet être
☐ je pleure toutes les larmes de mon corps
☐ je plonge dans le coma
☐ je deviens définitivement l'incarnation du tourment

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :

☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions neutres

Je peux toujours :
- dire les mots simples qui guérissent
- esquisser les fondations d'un monde meilleur
- pousser une personne dans ses questionnements sensibles
- faire une œuvre d'art naïf
- évoquer un souvenir tendre
- reconstruire un objet brisé avec des bricoles qui brillent
- tendre la main à être en détresse

Actions faibles

(À chaque action faible accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)
- suivre les sons étranges et les voix étrangères
- me perdre dans les tréfonds forestiers
- attirer unn horla
- aller dans un endroit présumé dangereux sans me soucier de ma sécurité
- m'exposer à une zone ou une influence corruptrice
- mettre les autres en danger par mon attitude
- contracter une blessure ou une maladie
- commettre une bêtise de sale gosse
- demander qu'on m'apprenne à me battre

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)
- tuer une figure du mal
- transformer psychiquement une personne
- sauver une personne qui sombrait
- maintenir un groupe soudé
- repousser unn horla
- mieux comprendre qui je suis

LA SORCELLERIE EST MON CADEAU ET MON FARDEAU

L'Apocalypse a renouvelé des forces plus qu'anciennes. Elles coulent dans mon sang ou je les ai apprises. Mais jamais je ne les domestiquerai vraiment.

Le monde est en ruine.
La forêt a tout envahi.
L'oubli nous ronge.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.
D'autres créatures intelligentes vivent dans la forêt :
les goupils (êtres renards), les grours (ours intelligents), les corax (changeforme homme corbeaux)

Je me nomme :
☐ Arcane ☐ Silence ☐ Yvraie ☐ Morgaude ☐ Viveliane ☐ Abîme ☐ L'Autre ☐ Regardre

Mon apparence est :
☐ tordue ☐ angélique ☐ voussée ☐ à la fois jeune et vieille ☐ mutée ☐ trouble ☐ hypnotique ☐ sans âge ☐ sauvage

Mon caractère est :
☐ rebelle ☐ généreux ☐ versatile ☐ impénétrable aux autres comme à moi-même ☐ fanatique ☐ spirituel

Ma quête :
☐ me débarrasser de mon « don » de sorcellerie
☐ entrer en contact avec le Bouc Noir aux Mille Chevreaux
☐ me venger de l'Inquisition
☐ créer un domaine surnaturel pour être à l'abri
☐ aspirer la force des autres sorcieyrs pour qu'il ne reste que moi
☐ briser un ancien maléfice
☐ condamner une personne qui se croit hors d'atteinte
☐ maudire une région entière
☐ devenir horla
☐ accomplir la volonté d'entités plus grandes que moi

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ maléficier _____________
☐ exercer ma magie sur _____________ avec son consentement
☐ enseigner la sorcellerie à _____________
☐ demander à _____________ de m'aider à guérir de la sorcellerie
☐ demander à _____________ de m'aider à en savoir plus sur les horlas
☐ protéger _____________
☐ trouver protection auprès de _____________

Mon équipement :
☐ un couteau impossible à nettoyer
☐ des racines de mandragore à forme humanoïde
☐ des clous, fils barbelés et ronces
☐ des animaux empaillés
☐ un chaudron
☐ des herbes
☐ des produits hallucinogènes
☐ du limon issu d'une rivière surnaturelle
☐ de la viande noire, matière intelligente, addictive, délirogène, toxique, mystique

Si j'ai la sorcellerie en moi de façon innée, c'est par (voir A). Si je l'ai acquise en apprentissage, c'est par (voir B).

A :
☐ la dégustation d'un fruit défendu
☐ le sang d'une personne parente
☐ l'exercice de pouvoirs sorciers instinctifs à mon insu
☐ la morsure d'une bête sauvage
☐ la noyade au fond d'un puits
☐ la mort d'un frère ou d'une sœur
☐ une divagation en forêt profonde
☐ la malédiction d'un être en proie à la rancune
☐ la connexion profonde avec un être dans la tombe

B :
☐ les leçons espiègles d'unn féérique
☐ le contact avec unn horla
☐ unn varou, redoutable loupv-sorcieyr mortt-vivantt
☐ l'épousaille d'unn corax
☐ l'initiation d'unn sorcieyr dans une relation mutuellement consentie
☐ l'esclavage mental sous l'emprise d'une personne en proie à ses démons
☐ la personne marginale à la lisière du village
☐ l'amitié profonde avec une créature à tête de chouette
☐ la lecture d'un grimoire aussi fascinant que corrompu
☐ l'écoute attentive de cris en langue putride lancés dans la nuit

Mon ennemii est :
☐ mon doppelgänger
☐ un membre de ma famille de sang
☐ une personne rivale en sortilège ou qui veut absorber ma force ou mon territoire
☐ une personne qui veut me tuer pour effectuer un désenvoûtement
☐ unn horla qui veut se nourrir de moi
☐ unn enfant dont l'innocence ou la bêtise peut détruire jusqu'à mon être même
☐ mes propres pensées qui se retournent contre moi
☐ la cible d'un de mes sortilèges

Je pratique la sorcellerie :
☐ pour le bien
☐ pour le mal
☐ pour la nature
☐ contre mon gré
☐ pour limiter ma souffrance
☐ pour une cause
☐ pour mes intérêts
☐ par tradition
☐ par pulsion
☐ uniquement sur des personnes informées et consentantes

Ma magie fonctionne :
☐ sans intermédiaire, mais cela altère (entourer) mon corps, mon esprit, mon âme ou ma santé
☐ par la consommation de substances
☐ par la lecture d'un grimoire maudit
☐ par de complexes rituels
☐ par un séjour dans les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves
☐ par un pacte avec unn horla
☐ par la confection d'un fétiche
☐ par l'élaboration de potions baroques
☐ par une médiation symbolique

Le choc en retour peut s'exercer sur moi si (gagner une goutte d'égrégore à chaque fois) :
☐ j'ai bâclé mon sortilège
☐ j'ai attaqué une cible plus forte que moi
☐ j'ai attaqué une cible protégée par un talisman
☐ je suis la cible d'une personne qui pratique le désenvoûtement
☐ l'égrégore est trop chaotique dans le secteur

Pour éviter le choc en retour, je n'ai pris aucune précaution, ou j'ai triangulé sur :
☐ une bête innocente
☐ un être aimé
☐ une personne inconnue
☐ unn horla qui risque de se venger un jour
☐ un arbre qui fait pourrir la forêt à chaque décharge déviée sur lui
☐ mon familier

Si je reçois le choc en retour (volontairement ou par absence de triangulation), je :
☐ reçois une blessure physique
☐ perds la raison
☐ perds de l'espérance de vie
☐ subis l'effet de mon sortilège
☐ me transforme peu à peu en horla

Si j'ai un familier, c'est :
☐ un corbeau ou une corbelle, peut-être de nature corax
☐ unn goupill à la loyauté discutable
☐ unn chienn noirr maigre et sans tête
☐ un hibou capable de me conduire dans les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves
☐ une bête avec qui j'ai une relation romantique ou érotique
☐ une vipère qui glisse sans bruit sur mon corps
☐ une chauve-souris dont je peux percevoir le sonar
☐ unn féerique qui me supplie de lui ouvrir sa cage

Si je m'abstiens trop longtemps d'utiliser la sorcellerie :
☐ je ressens les effets du manque
☐ je perds la mémoire
☐ je perds la raison
☐ je contracte blessure ou maladie
☐ je deviens plus vulnérable aux attaques sorcières

Si je pratique trop souvent la sorcellerie, je :
☐ perds le contrôle
☐ me transforme en horla
☐ attire des horlas
☐ attire l'attention d'autres sorcieyrs
☐ attire l'attention de personnes qui chassent les sorcieyrs ou de désenvoûtaires

Mon rapport à la langue putride, langue des animaux, des sorcieyrs et des horlas :
☐ je n'y comprends rien et devrai l'apprendre pour passer un palier
☐ je la baragouine à peine assez pour comprendre les goupils et les corax
☐ elle m'innerve assez pour que je comprenne aussi les langues animales
☐ elle coule si abruptement en moi que je peux converser avec les horlas
☐ elle fait partie si intégrante de mon être que la forêt me parle et je perds peu à peu le contrôle

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à o) : ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :

☙ Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)

☙ Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)

☙ Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore**. Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, et tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.

☙ Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :

☐ j'accumule du pouvoir (je gagne une goutte d'égrégore)
☐ cela anesthésie ma magie pendant une journée
☐ j'apprends une nouvelle forme de sorcellerie (cocher une de plus dans la rubrique « je sais », ci-après)
☐ unn horla détecte ma présence
☐ je prends l'équivalent d'un choc en retour

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :

☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Pour récolter du pouvoir, je :

(chaque action rapporte une goutte d'égrégore)
☐ maléficie une personne ou son domaine
☐ torture un être ou un arbre
☐ me blesse moi-même
☐ aspire certaines sortes de sentiments autour de moi
☐ pars dans les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves
☐ combat en sortilège d'autres sorcieyrs pour aspirer leur force
☐ me rends au sabbat

Je sais :

(chaque sort me coûte une goutte d'égrégore)
☐ jeter le mauvais œil
☐ blesser ou tuer par décharge énergétique
☐ façonner un être ou une chose
☐ envoûter les émotions d'un être
☐ contacter des horlas ou des entités mythologiques
☐ ensorceler la nourriture
☐ lire le passé ou l'avenir
☐ accéder à des vérités cachées
☐ transcender la condition humaine

SEULS LES FLINGUES SONT FIABLES ET JUSTEMENT J'EN AI DEUX

Je ne suis pas de ce monde, mais je l'explore ou j'y fuis. Seuls deux êtres m'accompagnent, ils sont le rempart entre moi et la dure réalité, de bons vieux guns à gros calibre venus d'une époque où les choses étaient plus simples.

Le monde est en ruine.
La forêt a tout envahi.
L'oubli nous ronge.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.
D'autres créatures intelligentes vivent dans la forêt :
les goupils (êtres renards), les grours (ours intelligents), les corax (changeforme homme corbeaux)

Je me nomme :
☐ Loner ☐ Jefferson ☐ Calamity ☐ Janis ☐ Mac ☐ Phantom ☐ Misery ☐ Shadow ☐ Jolene ☐ Honey

Mon apparence est :
☐ poussiéreuse ☐ écorchée ☐ ténébreuse ☐ pré-pubère ☐ usée jusqu'à la moelle ☐ increvable

Mon caractère est :
☐ insupportable ☐ taiseux ☐ en retrait ☐ héroïque ☐ cynique ☐ rustique
☐ menaçant ☐ indéchiffrable ☐ mystérieux ☐ blagueur ☐ élégant

Ma quête :
☐ retrouver mon ou mes proches perdus
☐ envoyer une saloperie six pieds sous terre
☐ retourner d'où je viens
☐ trouver un arpent de terre qui serait pour moi et ma famille d'adoption
☐ rompre avec la solitude en trouvant quelqu'un à aimer
☐ fonder une ville utopique
☐ trouver de l'or
☐ mettre une infinité de forêt entre moi et mes poursuivantts
☐ disparaître à jamais dans le monde sauvage
☐ avoir la révélation totémique que je recherche
☐ faire disparaître cette migraine qui me pourrit la vie

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ je veux former ____________ au tir
☐ je veux que ____________ ait un rôle plus utile dans notre bande
☐ je veux empêcher ____________ de nuire
☐ je veux flinguer ____________ dans le dos ou en duel honorable, je sais pas encore
☐ je veux explorer la forêt avec ____________

Mon premier flingue est :
☐ rouillé
☐ steampunk
☐ richement orné
☐ explosif
☐ hanté par l'âme de la personne meurtrière qui la posséda avant moi
☐ avec un peu trop d'encoches sur sa crosse
☐ le seul truc régulièrement astiqué de tout mon attirail

Mon deuxième flingue est :
☐ béni
☐ marqué à un nom qui n'est pas le mien
☐ l'héritage d'une personne importante pour moi
☐ ramassé sur un cadavre
☐ trouvé dans un champ de ruines maudit
☐ acheté contre beaucoup trop cher

Mon stock de munitions :
☐ zéro-nada-finito
☐ une balle par flingue
☐ six balles dans chaque barillet
☐ les balles sont la seule chose qui ne m'a jamais manqué

Mon chapeau :
☐ stetson ☐ melon ☐ sombrero ☐ casquette militaire ☐ haut-de-forme
☐ canotier ☐ toque avec une tête et une queue de raton-laveur

Mes fringues :
☐ poncho ☐ cache-poussière ☐ chemise à franges ☐ veste sioux ☐ uniforme militaire
☐ veste en jeans de la mine ☐ chemise, gilet, nœud pap, montre à gousset

de style :
☐ boueuses ☐ déchirées ☐ en haillon ☐ étonnamment propres ☐ environnées de moucherons
☐ puantes ☐ empestant le parfum ☐ présentent des impacts de balles

Mes pompes :
☐ bottes de cavalerie ☐ mocassins ☐ souliers vernis ☐ pieds nus

Mon équipement :
☐ tabac à chiquer
☐ dynamite
☐ un serpent
☐ du whisky
☐ un jeu de cartes truqué
☐ dix mètres de bonne vieille corde
☐ un cigare que je garde pour une grande occasion
☐ un banjo
☐ un petit miroir
☐ une boîte de haricots en conserve
☐ une boîte à musique
☐ un harmonica
☐ une guimbarde

Mon cheval / ma jument :
☐ là où je vais, un canasson ne mérite pas d'y aller
☐ un appaloosa sauvage et sans selle
☐ une créature noble qui semble comme perdue par ici
☐ une carne au caractère pire que le mien
☐ une belle bête malgré la fange qui la recouvre
☐ un animal si fidèle qu'il est toujours revenu malgré mes tentatives de le mettre en fuite
☐ un être qui n'est pas tout à fait naturel
☐ une rosse un peu folle, puissante et qui jamais ne fut vraiment dressée
☐ une monture aussi stupide qu'infiniment attachée à moi
☐ un spécimen d'une intelligence à faire frémir

Ce dont je me souviens de mon passé :
☐ une désastreuse tuerie
☐ une tombe sur laquelle j'ai moi-même planté une croix avec deux planches
☐ une partie de cartes qui a mal tourné
☐ un portail dans le désert
☐ un être qui nage dans la rivière, et cela m'hypnotise
☐ on me poursuit, on veut ma peau
☐ une mission de ranger qui n'en finit pas

Pourquoi j'ai appris à tirer :
☐ pour me venger
☐ parce que c'était déjà trop tard pour sauver ce qui aurait dû l'être
☐ pour faire un sale boulot
☐ pour suivre les diktats d'une autorité
☐ par jeu
☐ par faiblesse
☐ par amour

Le feu du bivouac m'est utile pour :
☐ allumer une cigarette
☐ me rappeler des chansons déprimantes
☐ me laisser aller à la confidence
☐ cacher mes larmes
☐ éloigner les horlas, les loups et les serpents
☐ jouer de la guitare

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à 0) : ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :
☙ Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
☙ Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
☙ Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore**. Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, et tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
☙ Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :
☐ je m'améliore en tir
☐ je rajoute aussitôt une encoche à ma crosse même si ce n'est pas le moment
☐ j'adresse une prière cynique
☐ je laisse tomber mes flingues

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions faibles

(À chaque action faible accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)
☙ baisser ma garde au plus mauvais moment
☙ accorder ma confiance à quelque coyote
☙ prendre un bain un peu trop loin de mes guns
☙ nourrir de sombres pensées en manipulant mes armes
☙ avoir la gâchette trop facile
☙ braquer une personne nouvelle venue
☙ me soûler la gueule bien au-delà du raisonnable

Actions neutres

Je peux toujours :
☙ faire une éloquente démonstration de tir
☙ faire une tirade désabusée au sujet de gunfights, de la mort ou des pieds-tendres qui nourrissent les asticots
☙ pointer quelqu'un avec mon index et mon majeur en sifflant
☙ faire un acte généreux qui dément un peu mon image menaçante

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)
☙ shooter une menace majeure
☙ couvrir la retraite de personnes importantes
☙ mettre en déroute une bande redoutable
☙ descendre à la chaîne une poignée de gibiers de potence
☙ acquérir un nouveau statut : ranger, autochtone, gibier de potence, shériff ou en chasse de primes
☙ changer de quête
☙ trouver une résolution sans vider mon barillet
☙ échapper à une mort certaine

JE POSE DU SON POUR QUE LA FORÊT RETROUVE SA VOIX

Il faut croire qu'il reste un peu d'essence et d'électricité, en tout cas moi j'ai un camtar et de la musique et je trace un sillage sonore à travers bois d'une intensité que ce monde à l'agonie n'avait plus connu

Le monde est en ruine.
La forêt a tout envahi.
L'oubli nous ronge.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.
D'autres créatures intelligentes vivent dans la forêt :
les goupils (êtres renards), les grours (ours intelligents), les corax (changeforme homme corbeaux)

Je me nomme :
☐ oNyX ☐ Turfu ☐ Mush-Room ☐ Body ☐ Psylog ☐ Carroll

Mon apparence est :
☐ roots ☐ tribale ☐ punk ☐ combi ☐ rituelle ☐ camouflage ☐ masquée
☐ folklorique ☐ hippie ☐ touareg ☐ rastafari édentée

Mon caractère est :
☐ lunatique ☐ rêveur ☐ étrangement lucide ☐ mystique ☐ sage ☐ perché
☐ destroy ☐ anarchiste ☐ aventurier ☐ déglingué ☐ fraternel

Ma quête :
☐ oublier l'horreur de ce monde
☐ faire tomber les murs des vérités cachées
☐ grandir en tant qu'être
☐ vivre une vie de joie et d'instant présent
☐ reconstruire une société meilleure, anarchiste, nomade et collective
☐ donner un sens à l'univers
☐ invoquer des horlas voire des entités mythologiques au-dessus
☐ faire taire mon désespoir
☐ trouver l'amour ou une famille de cœur

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ faire entrer ____________ dans la danse et dans la transe
☐ capturer l'égrégore de ____________ pour la mettre dans mon son
☐ embarquer ____________ dans mon camtar
☐ confier mon animal ou ce qui vit dans mon camtar aux bons soins de ____________
☐ pousser ____________ à se lâcher et se révéler

Mon style musical de prédilection :
☐ techno forestière ☐ psy-trance ☐ hardbass ☐ punk ☐ drone
☐ dubstep ☐ post-hardcore ☐ ethno ☐ dark folk ☐ dungeon synth

Mes instruments :
☐ console électro hors d'âge
☐ guitare électrique branchée sur l'espoir
☐ batterie défoncée de toutes parts
☐ un gamelan au son ancestral
☐ des percus africaines
☐ des amplis telluriques

D'où je tire mon essence et mon élec :
☐ de la choure à des communautés
☐ de la fouille de ruines dangereuses
☐ d'un pacte avec unn horla
☐ d'un talent inégalable pour le système D
☐ de la lo-tech solarpunk
☐ je sais pas vraiment et je m'en fous

Mon camtar est :
☐ étonnamment tout-terrain
☐ sur chenilles
☐ tiré par deux ânes
☐ peint dans un style *(entourer)* hippie / tribal / keupon / street art
☐ déglingué au dernier degré
☐ bichonné comme au premier jour de fiançailles
☐ plus grand à l'intérieur qu'à l'extérieur
☐ équipé d'un GPS pour les forêts limbiques, domaine des morts, des horlas, de la mémoire et des rêves

Vit avec moi dans mon camtar :
☐ une personne plus morte que vivante
☐ unn môme qui kiffe la vibe
☐ la personne que j'aime plus encore que la musique ou que mon mode de vie
☐ une chose pas sûre qu'elle soit humaine
☐ des cauchemars un peu relou à force
☐ unn grourss qui fait souffrir les essieux mais je lui pardonne à cause de son doigté exceptionnel sur les vinyles
☐ une personne hyper vieille et sage
☐ un peu trop de monde mais t'inquiète c'est cool

Mon chien ou ma chienne est :
☐ moitié loup, moitié renard, moitié autre chose
☐ une histoire sur pattes faite de cicatrices
☐ connectey aux horlas
☐ mon seul pote
☐ l'animal de personne, maître de soi-même
☐ la mascotte de tout le monde
☐ notre guide dans le sauvage

Mon arme est :
☐ inexistante, peace and love
☐ le cric du camtar, arme improvisée sans préméditation
☐ un cran d'arrêt parce qu'on ne sait jamais
☐ une batte à clous parce que des fois je pète un plomb
☐ un gun que le diable a mis mes mains une nuit de déchirure

Sur mes raves, cocher ○ pour ce que je distribue et △ pour ce que j'interdis :
○ △ la vodka ○ △ la transe ○ △ les horlas ○ △ les métamorphoses ○ △ les champis ○ △ les cachetons ○ △ l'art total
○ △ les amplis trop forts ○ △ les seringues ○ △ les capotes ○ △ le polyamour ○ △ des bolas enflammés
○ △ les humeurs sombres ○ △ les rêves ○ △ les cauchemars ○ △ le bédo transgénique ○ △ les free hugs

Ce dont je me souviens de mon passé :
☐ tracer la route, toujours la forêt, ça ressemble à rie
☐ des endroits luxueux dont le simple souvenir me donne la gerbe
☐ un orphelinat glauque
☐ une famille de cas soc' qui me manque terriblement
☐ une caravane nomade de toutes les ethnies
☐ j'étais un enfant sauvage et je comprends encore la voix de certaines bêtes

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à 0) : ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :
☙ Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
☙ Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
☙ Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore**. Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, et tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
☙ Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :
☐ je perçois les vibrations émotionnelles de l'être dans tout mon corps
☐ ça doomise définitivement mon son
☐ ça devient addictif
☐ ça m'apporte une révélation sur l'univers
☐ ça me donne le don temporaire d'ubiquité

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions neutres

Je peux toujours :
☙ pousser un paquet de personnes hétéroclites à danser
☙ attirer par le son des personnes vers mes raves
☙ faire une jam avec une ou des personnes cool
☙ balancer des punchlines à moitié deep à moitié éclatées
☙ sortir de la came de mes poches comme si elles étaient directement reliées à l'abysse

Actions faibles

(À chaque action faible accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)
☙ ouvrir mon crâne à ce que l'égrégore a à dire
☙ attirer unn ou des horlas à mes raves
☙ attirer par le son des personnes pas cool ou des prédataires
☙ perdre une partie de mon audition
☙ rechercher des expériences plus intenses
☙ me fasciner pour les transformations
☙ accéder à la langue putride, langue des bêtes, des horlas et des sorcieyrs

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)
☙ repousser le monstrueux par la musique
☙ rassembler des âmes déglinguées
☙ par la vibration, entrer en contact avec « quelque chose »
☙ ouvrir les portes de la perception à une personne paumée
☙ accéder à une compréhension du monde aussi brève qu'intégrale
☙ donner de la joie
☙ avoir des flashes de l'Âge d'Or

JE SUIS L'ARTISTE DE LA FIN DU MONDE

Parce qu'il faut bien dépeindre ce qui vient après.

Le monde est en ruine.
La forêt a tout envahi.
L'oubli nous ronge.
L'emprise transforme les êtres et les choses.
L'égrégore donne corps à nos peurs.
Les horlas se tiennent tapis près de nous.
D'autres créatures intelligentes vivent dans la forêt :
les goupils (êtres renards), les grours (ours intelligents), les corax (changeforme homme corbeaux)

Je me nomme :
☐ Prisme ☐ Écho ☐ Skalde ☐ Flanelle ☐ Papilionn ☐ Plume ☐ Digitale

Mon apparence est :
☐ déguenillée ☐ négligée ☐ folle ☐ sophistiquée ☐ élégante ☐ baroque ☐ laide ☐ anachronique ☐ sublime ☐ hors-norme

Mon caractère est :
☐ fantasque ☐ hanté ☐ primesautier ☐ sarcastique ☐ illuminé ☐ onirique ☐ poétique
☐ faustien ☐ dévergondé ☐ débauché ☐ transgressif ☐ idéaliste ☐ absolu

Ma quête :
☐ comprendre les autres
☐ apaiser mon tourment
☐ faire renaître le monde d'avant
☐ accoucher un nouveau monde
☐ témoigner de la forêt et des êtres qui la peuplent
☐ créer un bouleversement politique
☐ sauvegarder la mémoire collective
☐ traduire les messages des horlas
☐ laisser parler mes démons
☐ trouver si possible la gloire, au moins l'amitié

Mes objectifs relationnels :
(compléter au moins un avec des noms, de préférence d'un autre personnage joué)
☐ je veux former ____________
☐ je veux faire une œuvre en hommage à ____________
☐ je veux faire une œuvre contre ____________
☐ je veux guérir ____________ par l'art
☐ je veux corrompre ____________ par l'art
☐ ____________ est ma muse
☐ je veux m'attacher à ____________ en espérant que cela me force à renoncer à mon art

Mon art :
☐ l'art martial ☐ l'escrime ☐ la peinture ou le dessin ☐ le chant ☐ la vidéo ☐ la sculpture
☐ le jeu de rôle sur table ☐ le jeu de rôle grandeur nature ☐ le théâtre ☐ l'art corporel ☐ le jeu vidéo
☐ le sommeil et les rêves ☐ la mode ☐ l'art total ☐ un art totalement nouveau
☐ la contemplation ☐ l'art de vivre ☐ les échecs ☐ la dérision

D'où vient mon art :

☐ d'un traumatisme
☐ de reliques de l'Âge d'Or trouvées dans un coffre
☐ de la famille et des amiis
☐ d'un contrat passé avec une créature cachée dans les branches
☐ d'unn fieffey goupill (qui vit peut-être encore dans ma tête)
☐ de la consommation d'une substance
☐ d'une profonde humanité
☐ de pulsions inexplicables
☐ d'unn magister qui me manque et que je n'ai pas eu l'occasion d'impressionner
☐ de la vision d'un charnier qu'il me faut à tout prix dépasser

Mon équipement (en plus de ce qui est spécifique à mon art) :

☐ un carnet
☐ une carriole
☐ une arme
☐ du vin
☐ unn renardd presque apprivoisey
☐ un corbeau ou une corbelle qui chante
☐ un trésor à grignoter
☐ une œuvre maudite

Mon art et les autres :

☐ mon art est vertical et frappe comme la foudre
☐ mon art est totalement ouvert à l'interprétation
☐ mon art est hermétique même à moi
☐ mon art ne se conçoit que comme la partie d'un élan collectif
☐ mon art est imitation des autres
☐ mon art se nourrit des êtres

ACTIONS

Gouttes d'égrégore (commence à 0) : ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯

Voici toutes les actions que je peux provoquer par ma puissance d'être.

Les règles de comportements de base :
☙ Quand je rencontre un nouvel être, le savoir-vivre implique que je fasse le **salut mémoriel**, que je raconte mon nom et mon histoire (ma version peut différer à chaque fois)
☙ Je peux acheter des biens et des services en racontant des souvenirs (**petite obole**). Pour des biens et services plus onéreux, je dois céder définitivement mon souvenir (**grande obole**)
☙ Quand je passe un **moment d'intimité** en tête à tête avec une personne, cela me rapporte **une goutte d'égrégore**. Ce moment d'intimité peut consister à prendre le thé ensemble ou à faire l'amour comme s'il n'y avait pas de lendemain, et tout ce qui va entre les deux. À l'issue de ce moment, j'apprends une chose sur moi à la personne et elle m'apprend une chose sur elle. Nous pouvons ensuite entamer une amitié ou une romance, qui perdurera ou non suivant les circonstances.
☙ Si un être meurt, il faut lui accorder des **funérailles** décentes, sinon il reviendra en mort-vivant.

Quand je tue un homme, un monstre ou un animal :
☐ j'aurai l'obligation de l'intégrer dans mon art
☐ le traumatisme bute ma créativité
☐ je ressens une émotion esthétique plus intense que mon art
☐ je vais chercher à donner un sens à cela

J'accède également au souvenir de l'être que je viens de tuer :
☐ un souvenir directement utile
☐ un souvenir indirectement utile
☐ un souvenir anecdotique

Actions faibles

(À chaque action faible accomplie, j'emmagasine une goutte d'égrégore)
☙ faire un pacte horla pour faire grandir mon art
☙ découvrir dans mon art un détail que je ne me rappelles pas avoir mis
☙ me rendre dans un endroit chelou à la recherche d'inspiration
☙ recueillir le témoignage d'une personne limite
☙ me confronter à une œuvre tierce profondément dérangeante ou bouleversante
☙ créer une œuvre toxique
☙ trouver unn sulfureuxz mécène

Actions neutres

Je peux toujours :
☙ apprendre une nouvelle technique
☙ recruter du public
☙ recruter des participantts
☙ obtenir l'aumône de quelques souvenirs
☙ déclencher une polémique esthétique
☙ arpenter la nature pour que l'inspiration m'y frappe

Actions fortes

(Chaque action forte me coûte une goutte d'égrégore)
☙ créer une passerelle entre les êtres
☙ créer une œuvre qui guérit
☙ soulever le cœur des gens
☙ connecter l'humanité à des êtres d'une autre nature
☙ enlever un peu du poids du monde
☙ apaiser un être hostile ou ouvrir un dialogue
☙ gagner un combat par mon art
☙ exhumer des œuvres perdues